

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

AMANDA JUNQUEIRA MELLO DE LIMA

MEMÓRIA E IDENTIDADE ACADÊMICA:
INTERVENÇÕES VISUAIS NA ÁREA 3 DA PUC GOIÁS SOB A ÓTICA DA
ARQUEOLOGIA URBANA E DO DESIGN

Goiânia
2025

AMANDA JUNQUEIRA MELLO DE LIMA

MEMÓRIA E IDENTIDADE ACADÊMICA:
INTERVENÇÕES VISUAIS NA ÁREA 3 DA PUC GOIÁS SOB A ÓTICA DA
ARQUEOLOGIA URBANA E DO DESIGN

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design
da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau
de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Genilda Alexandria

Goiânia
2025

AMANDA JUNQUEIRA MELLO DE LIMA

MEMÓRIA E IDENTIDADE ACADÊMICA:
INTERVENÇÕES VISUAIS NA ÁREA 3 DA PUC GOIÁS SOB A ÓTICA DA
ARQUEOLOGIA URBANA E DO DESIGN

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Genilda Alexandria - orientadora
PUC Goiás

Prof. João Paulo de Moraes Alves
PUC Goiás

Dedico esse trabalho à minha orientadora
Genilda, que acreditou em mim quando nem eu
mesma acreditava mais.

AGRADECIMENTOS

À Genilda, minha orientadora que esteve comigo, me auxiliou durante todo o processo e acreditou em mim desde o começo.

Aos meus amigos que me ouviram falar de TCC durante um ano inteiro da minha vida, além de me tirarem de casa para espairecer.

À minha amiga Lauana que passou comigo por todas as fases do TCC, mesmo morando em outra cidade.

À minha família que segurou as pontas em casa, todas as vezes que eu tive que passar noites e madrugadas no computador.

À Deus, por me permitir passar por essa experiência com uma rede de apoio incrível.

“Você não precisa saber o que quer dizer antes de começar ou ter uma visão clara do resultado. Comece e descubra no percurso.”

Fernanda e Amanda Logoni
(livro Despertar Criativo)

RESUMO

Esta pesquisa investiga as marcas informais presentes na Área 3 da PUC Goiás, como pixações, assinaturas, desenhos e adesivos, compreendendo-as como vestígios de memória e identidade acadêmica sob a perspectiva da Arqueologia Urbana e do Design. Considerando que os espaços universitários acumulam camadas materiais e simbólicas deixadas por diferentes gerações, o estudo analisa essas intervenções como registros contemporâneos que revelam práticas, narrativas e formas de pertencimento. Amparada em autores como Halbwachs, Nora, Didi-Huberman e Fabíola Morais, a pesquisa demonstra que tais inscrições, embora efêmeras e frequentemente marginalizadas institucionalmente, resistem ao apagamento e preservam narrativas únicas da vida estudantil.

A metodologia articula revisão bibliográfica, observação direta, levantamento fotográfico, análise qualitativa das intervenções e estudo histórico da Área 3, desde sua origem na Escola Goiana de Belas Artes até sua configuração atual. Os resultados revelam um patrimônio simbólico manifestado em práticas espontâneas, na permanência do desenho como linguagem e na memória do antigo “porão de arte”.

Como desdobramento projetual, foi desenvolvido o primeiro vídeo da série *Pare pra Olhar*, com abordagem documental e tom de blog, registrando intervenções e depoimentos de integrantes da comunidade acadêmica. Conclui-se que essas marcas constituem registros significativos da experiência universitária e que o design pode atuar como mediador na valorização dessas memórias gráficas, fortalecendo o sentimento de pertencimento e ampliando a compreensão da história institucional da PUC Goiás.

Palavras-chave: Arqueologia Urbana; Memória; Design; Identidade Acadêmica.

ABSTRACT

This research investigates the informal marks found in Area 3 of PUC Goiás, such as graffiti, signatures, drawings, stickers, and other inscriptions, understanding them as elements of academic memory and identity through the lens of Urban Archaeology and Design. Considering that university spaces accumulate material and symbolic layers left by different generations, the study examines these interventions as contemporary traces that reveal practices, narratives, and forms of belonging within the academic community. Drawing on authors such as Halbwachs, Nora, Didi-Huberman, and Fabíola Morais, the research shows that these inscriptions, although ephemeral and often institutionally marginalized, resist erasure and preserve unique narratives of student life.

The methodology combines bibliographic review, direct observation, photographic survey, qualitative analysis of the visual interventions, and a historical study of Area 3, from its origins in the Escola Goiana de Belas Artes to its current configuration. The results reveal a symbolic heritage expressed in spontaneous practices, the persistence of drawing as a communicative language, and memories linked to the former “art basement.”

As a project outcome, the first video of the series *Pare pra Olhar* was produced, adopting a documentary format with a blog-like tone, featuring interventions and testimonials from members of the academic community. The study concludes that these marks constitute significant records of the university experience and that design can act as a mediator in valuing graphic and cultural memories, strengthening the sense of belonging and broadening the understanding of PUC Goiás’s institutional history.

Keywords: Urban Archaeology; Memory; Design; Academic Identity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - Mapa do Câmpus I da PUC Goiás.....	14
Ilustração 2 - Parede da antiga Escola de Belas artes e painel.....	16
Ilustração 3 - Placa informativa do painel da professora Fabíola Moraes.....	17
Ilustração 4 - Assinaturas 1.....	23
Ilustração 5 - Assinaturas 2.....	23
Ilustração 6 - Assinaturas 3.....	24
Ilustração 7 - Desenhos.....	24
Ilustração 8 - Frases.....	25
Ilustração 9 - Adesivos.....	26
Ilustração 10 - Estrutura para construção da narrativa em animações educacionais.....	29
Ilustração 11 - Estrutura da narrativa para projeto “Pare pra olhar”	30
Ilustração 12 - Anotações processo de naming	38
Ilustração 13 - Painel semântico para identidade visual.....	39
Ilustração 14 - Painel semântico para textura e cartaz.....	39
Ilustração 15 - Painel semântico para paleta de cores.....	40
Ilustração 16 - Site de paleta de cores.....	41
Ilustração 17 - Variação de logo.....	42
Ilustração 18 - Paleta de cores e tipografia.....	42
Ilustração 19 - Elementos de apoio.....	43
Ilustração 20 - Elementos de composição para vídeo.....	43
Ilustração 21 - Cartaz do projeto Pare pra olhar	44
Ilustração 22 - Sérgio em take do vídeo.....	45
Ilustração 23 – João Paulo em um take do vídeo.....	46
Ilustração 24 - Fabíola em um take do vídeo.....	46
Ilustração 25 - Maria em um take do vídeo.....	47
Ilustração 26 – Take do vídeo Captação do espaço.....	47
Ilustração 27 – Take vinheta cartaz sendo colocado.....	48
Ilustração 28 – Take vinheta cartaz já colocado.....	49

SUMÁRIO

	RESUMO	7
	ABSTRACT	8
	LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	9
1	INTRODUÇÃO.....	11
2	ARQUEOLOGIA URBANA E OS REGISTROS NOS ESPAÇOS UNIVERSITÁRIOS.....	12
2.1	ARQUEOLOGIA URBANA.....	12
2.2	ARTE E MEMÓRIA NA ÁREA 3 DA PUC GOIÁS.....	14
2.3	O PERFIL DA COMUNIDADE ACADÊMICA, CONCEITOS DE IDENTIDADE E MEMÓRIA.....	18
2.3.1	Perfil institucional e demográfico.....	19
2.3.2	Memória coletiva e lugares de memória.....	19
2.3.3	Identidade acadêmica: habitus e comunidade de prática.....	20
2.3.4	Conectando perfil, memória e pixações.....	20
3	REGISTROS DA ÁREA 3	21
3.1	PIXO, GRAFITE, INSCRIÇÕES.....	21
3.2	LEVANTAMENTO DE IMAGENS.....	22
4	PROJETO.....	26
4.1	INDICATIVO DE PROJETO.....	26
4.2	METODOLOGIA DE PROJETO.....	27
4.2.1	Definição do briefing.....	27
4.2.2	Roteiro.....	28
4.2.3	Naming.....	37
4.2.4	Identidade visual.....	38
4.2.5	Gravações.....	44
4.2.6	Vídeo.....	49
5	CONCLUSÃO.....	50
6	REFERÊNCIAS	52

1. INTRODUÇÃO

A Área 3 do Câmpus 1, da PUC Goiás, espaço que atualmente abriga cursos como Design, Arquitetura e Engenharias, é um ambiente de intensa circulação e vivência acadêmica. É nesse ambiente que sempre observamos a passagem de vários alunos que entram e saem a cada semestre, professores sempre circulando e ministrando aulas, além de outros colaboradores que contribuem para o bom funcionamento da faculdade. Ao longo dos anos, seus corredores, salas e muros passaram a guardar uma série de registros visuais espontâneos produzidos em sua maioria por estudantes. Dentre esses registros temos pixações, assinaturas, desenhos, adesivos, *stencils*, inscrições em tinta *spray* e até cola para prova. Esses elementos, muitas vezes considerados apenas como intervenções informais ou mesmo como atos de vandalismo, fazem parte de um rico material de análise quando observados sob outra perspectiva.

Conforme o tempo passa, tais marcas se compõem formando camadas gráficas, tal qual palimpsestos, ultrapassando o caráter efêmero desses registros informais. Eles carregam narrativas individuais e coletivas, funcionando como vestígios da passagem de diferentes gerações de estudantes pela universidade. Apesar de ser algo que com o tempo vai se degradando, eles têm um período considerável de duração, devido principalmente aos materiais utilizados e aos locais escolhidos pelos autores. Assim, quando interpretadas à luz da arqueologia urbana, essas inscrições podem ser compreendidas como artefatos visuais que revelam a cultura, identidade e memória da comunidade acadêmica.

Entretanto, apesar de sua relevância simbólica, essas expressões são pouco registradas e valorizadas institucionalmente. A ausência de um olhar que reconheça seu potencial como uma espécie de “patrimônio cultural imaterial” faz com que tais manifestações sejam frequentemente invisibilizadas ou descartadas. É válido ressaltar que essa desvalorização acontece em muitos outros locais físicos da universidade. Porém é interessante notar como em uma área, onde a maioria dos cursos pregam a importância da arte e da expressão artística, não consegue também enxergar e analisar o valor e a história presentes por trás desses registros.

Diante disso, abre-se um campo de investigação no qual o design, em conjunto com a perspectiva arqueológica urbana, pode atuar como mediador na catalogação, interpretação e visibilização dessas inscrições.

Nesse contexto, este trabalho busca analisar as inscrições e intervenções visuais presentes na Área 3 da PUC Goiás, compreendendo-as como contribuições importantes para a

construção da identidade e da memória da comunidade acadêmica que ocupou e ainda ocupa esse espaço. A pesquisa a seguir se propõe a refletir sobre como essas marcas, ainda que passageiras, participam da formação de uma memória coletiva e podem ser reconhecidas como parte importante da história cultural da universidade, mais especificamente da comunidade acadêmica que ali se encontra.

2. ARQUEOLOGIA URBANA E OS REGISTROS NOS ESPAÇOS UNIVERSITÁRIOS

2.1. ARQUEOLOGIA URBANA

A Arqueologia Urbana não possui uma definição consensual, mas, de modo geral, é compreendida como um campo que “considera o estudo das relações entre cultura material, cognição em ambiente urbano e comportamento humano” (STASKI, 1999; TOCCHETTO; THIESEN, 2007 apud SOUZA, 2013, p. 138). Essa é, portanto, uma perspectiva que investiga as cidades a partir de sua materialidade, entendendo-as como espaços compostos por múltiplas camadas históricas e sociais. Como aponta Bresciani (1999), a cidade pode ser compreendida como um palimpsesto, resultado da sobreposição de práticas sociais que deixam suas marcas na paisagem urbana ao decorrer do tempo, revelando camadas de memória e materialidade que se acumulam e se reconfiguram continuamente. Essas camadas de intervenções (formais ou informais) reconfiguram continuamente o espaço urbano.

Segundo Milton Santos (2008), a cidade é a principal expressão da cultura material humana, formada por sucessivas intervenções ao longo do tempo. Nessa perspectiva, a arqueologia urbana não se limita às escavações tradicionais, mas também se volta às manifestações contemporâneas. Para Sposito (2000), o espaço urbano é resultado da ação contínua das sociedades, revelando múltiplas camadas históricas e simbólicas. Nesse sentido, Souza (2013) destaca que vestígios do cotidiano, como muros, fachadas, inscrições e objetos descartados, constituem registros arqueológicos igualmente significativos.

Ainda que a arqueologia no Brasil tenha historicamente se concentrado em contextos antigos ou rurais, há um movimento crescente de aproximação com a Geografia Urbana e a Antropologia Urbana. Como aponta Lucas (2005), os arqueólogos, em sua formação e constantes estudos, pouco aprofundam no contexto com o qual mais têm afinidade, que é da

realidade em que estão inseridos, por este motivo a literatura especializada da Arqueologia Brasileira ainda possui uma baixa proporção de escritos falando sobre as cidades contemporâneas e o próprio século XX. É válido ressaltar que aspectos como a inevitável efemeridade da maioria das intervenções informais da atualidade, seja pela qualidade dos materiais, ações do tempo ou pelo dono do suporte de tal intervenção, segundo Barnes (2006), influencia diretamente como esse assunto é pautado no meio acadêmico da arqueologia.

Nesse sentido, devemos considerar que a Arqueologia Urbana não deve se restringir à monumentalidade ou às visões tradicionais e normativas de patrimônio. Como observa Souza (2013), as políticas patrimoniais tradicionais muitas vezes invisibilizam práticas e registros populares, privilegiando narrativas oficiais e excluindo manifestações consideradas marginais, como as pixações. No entanto, não podemos deixar de considerar que esses tipos de marcas carregam narrativas sociais e políticas, funcionando como vestígios da memória coletiva (Scott, 2002; Zarankin; Niro, 2008).

Dessa forma, ao incorporar práticas cotidianas, inclusive aquelas interpretadas como atos subversivos ou ilegais, a Arqueologia Urbana contribui para a ressignificação da paisagem urbana, reconhecendo que os muros da cidade, suas inscrições e sobreposições gráficas, possuem uma parte essencial na experiência urbana e na formação de identidades desses lugares. Como apontam Harrison e Schofield (2009), essa ação trata de uma espécie de “auto-arqueologia”, já que os arqueólogos e os sujeitos urbanos em questão compartilham o mesmo espaço e tempo, analisando marcas que pertencem à própria contemporaneidade.

Portanto, pensar a Arqueologia Urbana implica entender a cidade não apenas como cenário, mas como objeto e sujeito de estudo, onde a materialidade, a memória e a identidade se encontram. É nesse contexto que intervenções como pixações e grafites deixam de ser vistas somente como transgressões, tornando-se elementos fundamentais para compreender as múltiplas camadas da vida social urbana e, no caso do presente trabalho sobre as universidades, da própria memória acadêmica.

2.2. ARTE E MEMÓRIA NA ÁREA 3 DA PUC GOIÁS



Figura 1 – Mapa do Campus I da PUC Goiás. Fonte: PUC Goiás, aba de eventos do site oficial.

A Área 3 da PUC Goiás localiza-se no Setor Universitário, em Goiânia – Goiás, Brasil e integra o Câmpus I da instituição. É nesse espaço que se concentram as atividades da Escola Politécnica e de Artes, que reúne cursos relacionados às Engenharias, Arquitetura, Artes e Tecnologias, responsáveis por oferecer formações que vão “da expressão artística ao desenvolvimento sustentável da sociedade” (PUC GOIÁS, 2025). Essa composição confere à Área 3 uma identidade particular dentro do conjunto universitário, ressaltando a forte presença de estudantes, docentes e colaboradores ligados a práticas expressivas, criativas e artísticas. Tal característica contribui para a construção de um ambiente simbólico onde as manifestações visuais (tanto obras institucionais quanto informais) presentes ali contribuem fortemente para a memória e identidade acadêmica do espaço.

Esse recorte do Câmpus I possui uma trajetória marcada por camadas históricas que antecedem sua atual configuração. Antes mesmo de se tornar PUC, a universidade era chamada UCG (Universidade Católica de Goiás) e anteriormente a isso, o espaço da Área 3 abrigava a Escola Goiana de Belas Artes (EGBA), fundada em 1952. Anos depois de sua fundação, a EGBA foi incorporada pela nova universidade que se formava (UCG) e seu legado artístico exerceu influência decisiva na criação do curso de Arquitetura, instituído em 1968. Com essa incorporação, entretanto, a EGBA deixou de existir em sua forma institucional e física, dando lugar à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU/UCG).

Fabíola Arantes de Moraes (2017), foi aluna de Arquitetura na UCG e anos mais tarde professora tanto na UCG quanto na PUC Goiás. Ela começou a lecionar na instituição em 1998 no curso de Arquitetura e acompanhou o processo de criação do curso de Design, para o qual se transferiu alguns semestres mais tarde.

Em sua tese, Moraes (2017) analisa que a incorporação da Escola Goiana de Belas Artes pela universidade representou um “recalque simbólico da arte” em seu interior. Esse processo, como analisa Moraes (2017), produziu uma ruptura que conserva simbolicamente a arte dentro da universidade, sem, contudo, eliminá-la: a instituição passou a abrigar o “fantasma de uma escola de artes”, cuja presença se manifesta de forma implícita em seus cursos posteriores.

Ainda segundo Moraes (2017), esse recalque pode ser entendido no sentido freudiano como uma repressão de uma “memória artística”, que retorna sob a forma de sintomas. A memória reprimida que a autora cita se refere ao conteúdo do curso de artes visuais da antiga EGBA, que continua indiretamente na instituição e se manifesta discretamente por meio de processos e manifestações como o desenho dentro da instituição.

O exemplo mais emblemático que a ex-aluna e professora da instituição traz, é o antigo “porão de desenho”, espaço subterrâneo utilizado durante décadas para o ensino e a experimentação gráfica na EGBA. Mesmo após a substituição do edifício, parte de sua parede foi mantida e permanece à mostra, atuando como vestígio físico de uma prática pedagógica fundamental. Essa parede funciona como um sítio arqueológico contemporâneo da memória da arte, um palimpsesto em que camadas de histórias e sujeitos se sobrepõem ao longo do tempo. Como lembra Didi-Huberman (2013), todo sintoma constitui um “retorno do recalado” que insiste em se manifestar, podendo ser lido como imagem sobrevivente de uma memória coletiva que resiste ao apagamento.

A seguir, pode-se conferir registros atuais da parede do antigo “porão de desenho” (parede de pedra) que foi preservada durante a reforma do prédio e eternizada no painel a seguir pela professora Fabíola.



Figura 2 – Parede da antiga Escola de Belas Artes que foi preservada na reforma e painel da professora Fabíola Moraes. Fonte: registro da autora.



Figura 3 – Placa informativa do painel da professora Fabíola Moraes. Fonte: registro da autora.

A presença das pixações nos muros e corredores da Área 3 pode ser compreendida sob a mesma lógica. Assim como a parede do porão preserva uma memória pedagógica institucionalizada, as inscrições informais expressam o retorno da arte. Porém, neste último caso, geralmente essas manifestações são vistas como uma forma marginal e subversiva. Esses traços, simultaneamente efêmeros e resistentes, materializam a persistência do desenho como linguagem fundamental, tanto no contexto erudito da EGBA quanto na prática espontânea dos estudantes contemporâneos. A partir da perspectiva da Arqueologia Urbana, essas marcas deixam de ser vistas apenas como atos de vandalismo para se revelarem vestígios significativos da experiência acadêmica e da memória coletiva (HALBWACHS, 1997; NORA, 1993).

O corpo docente pioneiro também exerceu papel central na constituição dessa memória artística. Professores como Frei Confaloni, Ana Maria Pacheco, Amaury Menezes, Sáida Cunha e Tai Hsuan-An, oriundos da EGBA, trouxeram à instituição uma sólida tradição experimental, na qual o desenho se afirmava como principal instrumento de registro da ação e

do pensamento. Embora esses docentes não tenham, necessariamente, lecionado em conjunto ou mantido contato direto entre si, seus percursos se articulam pela influência exercida desde a EGBA ou nos primeiros anos do curso de Arquitetura da instituição. Sáida Cunha, por exemplo, colecionava trabalhos de estudantes como forma de documentar processos criativos, enquanto Tai Hsuan-An introduziu métodos inspirados na Bauhaus, privilegiando práticas de observação, abstração e síntese. Em comum, esses mestres não se limitaram à transmissão de técnicas, mas afirmaram o desenho como forma de conhecimento e de relação com o mundo prático, concepção que persiste até hoje e encontra eco nas camadas gráficas e informais das pixações.

O professor Tai Hsuan-An, em especial, é um membro que começou no corpo docente de Arquitetura e leciona no curso de Design na PUC até o presente momento. Ele é um professor, arquiteto e artista que veio como imigrante da China com 15 anos. Formado na USP (Universidade de São Paulo) e vindo de tão longe, com toda a sua bagagem cultural e acadêmica, trouxe aos cursos de design e arquitetura (ambos da área 3) metodologias e fundamentos essenciais que contribuíram diretamente na identidade de quem faz parte desses cursos. Não deixando de ressaltar o quanto o desenho também faz parte de seus processos e obras.

Dessa forma, ao analisar a Área 3 sob a ótica da arqueologia urbana e do design, compreende-se que as pixações se configuram como herdeiras de uma memória reprimida, manifestações que retornam para reposicionar a arte no espaço acadêmico. Nessa dinâmica, a identidade coletiva da comunidade acadêmica se expressa não apenas nas práticas institucionais de ensino, mas também nos registros informais que resistem ao apagamento, revelando que, em seu subsolo simbólico, a universidade ainda abriga uma escola de artes em estado latente.

2.3. O PERFIL DA COMUNIDADE ACADÊMICA, CONCEITOS DE IDENTIDADE E MEMÓRIA

Para compreender a dinâmica das pixações como registro de memória e identidade acadêmica na Área 3 da PUC Goiás, é necessário partir de duas frentes que se complementam. São elas o perfil institucional e demográfico do local, que indica quem ocupa e intervém nesse espaço; e uma parte teórica sobre memória coletiva e identidade, que permita entender as manifestações visuais (oficiais e informais) como elementos de construção identitária.

2.3.1 Perfil institucional e demográfico

A PUC Goiás é uma universidade complexa, composta por diversas escolas e campus localizados na cidade de Goiânia. No conjunto institucional, oferece dezenas de cursos de graduação e pós-graduação, organizados em cinco áreas dentro do Campus I. Entre elas, destaca-se a Área 3, onde se concentram os cursos de Engenharias, Arquitetura, Artes e Tecnologia (PUC GOIÁS, 2025), espaço central desta pesquisa. Esses dados institucionais evidenciam a heterogeneidade disciplinar e o intenso fluxo de pessoas que circulam pelo local (entre estudantes, professores e colaboradores), condição que favorece a produção de registros visuais variados (SANTOS, 2008), sendo eles oficiais ou espontâneos.

Complementando essa caracterização institucional, o inventário divulgado pela universidade (por meio do relatório “PUC em Dados”) apresenta números representativos de estudantes, corpo docente e estrutura, permitindo dimensionar a amplitude da comunidade acadêmica que circula pela instituição (PUC GOIÁS, 2025). Esses dados evidenciam que a Área 3 não é apenas um espaço isolado, mas um campus com alta densidade de comunicação, convivência e trocas culturais entre seus cursos. Tal dinâmica reforça a hipótese de que as pixações e outros registros visuais são expressões que emergem da interação entre públicos distintos, produzidas tanto por estudantes de áreas criativas, como Arte e Design, quanto por alunos de cursos mais técnicos e tecnológicos. Logo, as informações disponíveis no site institucional da PUC Goiás confirmam a localização da Área 3 e a natureza dos cursos ali ofertados, o que reforça a pertinência desse espaço como objeto de estudo desta pesquisa.

2.3.2 Memória coletiva e lugares de memória

A leitura das pixações como forma de memória exige mobilizar conceitos clássicos sobre memória coletiva e seus dispositivos simbólicos. Halbwachs (1997) demonstra que a memória é sempre coletiva: grupos constroem, selecionam e transmitem lembranças que estruturam identidades sociais, ou seja, as recordações não existem isoladamente no indivíduo, mas em uma teia de relações sociais que lhes confere sentido. No contexto universitário, isso significa que as marcas nas paredes (assinaturas, traços e pixações) integram uma memória compartilhada (ou em disputa) entre as diferentes gerações acadêmicas.

Nora (1993), por sua vez, introduz o conceito de *lieux de mémoire* ou lugares de memória, para refletir sobre como objetos, monumentos, arquivos e espaços passam a

concentrar a memória quando a memória viva se enfraquece. No contexto da Área 3 da PUC Goiás, elementos como o antigo “porão de desenho”, termo trazido na tese de Moraes (2017), os acervos de professores e até mesmo as superfícies pixadas assumem funções análogas: tornam-se pontos de ancoragem para lembranças coletivas, configurando-se como lugares materializados de memória.

Ricoeur (2007) contribui ao discutir a relação entre lembrança e esquecimento, destacando que recordar é também um processo seletivo e narrativo. Assim, ao analisar as pixações, torna-se possível mapear não apenas o que se deseja lembrar, mas também o que foi esquecido institucionalmente, como as práticas artísticas da antiga Escola de Belas Artes. Esse esquecimento, entretanto, pode retornar de uma forma simbólica, como sintoma ou vestígio material, nos traços que persistem nas superfícies da Área 3.

Já Huberman (2000) propõe compreender a imagem como algo que sobrevive ao tempo: uma presença sintomática que insiste em reaparecer mesmo quando se tenta silenciá-la. Essa perspectiva dialoga diretamente com a hipótese de Moraes (2017), segundo a qual há um recalque simbólico da arte na universidade. Assim, continuando com a visão de Huberman (2000) ler as pixações como “imagens sobreviventes” permite interpretá-las como manifestações que materializam memórias reprimidas, emergindo à superfície para mostrar e evidenciar a história artística e identitária da comunidade acadêmica.

2.3.3 Identidade acadêmica: habitus e comunidades de prática

Para articular identidade e prática, é frutífero recorrer a Pierre Bourdieu (2002) (habitus) e Etienne Wenger (1998) (communities of practice). O habitus permite entender como disposições - modos de ver, de desenhar, de valorar o traço - são incorporadas por estudantes e professores e se expressam em práticas cotidianas (incluindo a pixação como gesto gráfico e performativo). Já a ideia de comunidade de prática explica como grupos (turmas, laboratórios, coletivos) produzem saberes, rituais e linguagens próprias que consolidam identidades profissionais e afetivas: a Área 3 abriga, portanto, micro-comunidades do desenho, do projeto, da experimentação que geram repertórios gráficos partilhados.

2.3.4 Conectando perfil, memória e pixações

Juntando os fios: (a) o perfil institucional e a grande circulação de estudantes e docentes na Área 3 criam um fluxo contínuo de apropriação do espaço; (b) as teorias de

Halbwachs, Nora e Ricoeur legitimam a leitura das marcas como memória social e lugares de memória; (c) Didi-Huberman e a abordagem psicanalítica de Fabíola sustentam a hipótese do recalque, ou seja, da arte que foi institucionalmente recuada e que retorna em sintomas visuais; (d) por fim, Bourdieu e Wenger ajudam a explicar como disposições e práticas coletivas se sedimentam e se manifestam graficamente.

Esses elementos justificam metodologicamente por que é legítimo tratar as pixações não como atos isolados de vandalismo, mas como sinais relevantes para investigar identidade e memória acadêmica: eles emergem de um campo social (PUC) dotado de instituições, tradições e fluxos que produzem e reproduzem sentidos.

Se até aqui discutimos *como* essas marcas podem ser compreendidas à luz da memória coletiva, da arqueologia urbana e das práticas sociais, no próximo capítulo deslocamos o foco para *o que* efetivamente foi encontrado na Área 3. Agora, o interesse recai sobre as superfícies, as inscrições, as camadas de tinta, os desenhos, as frases e as pixações que constituem o repertório visual desse espaço, não apenas como manifestações estéticas, mas como documentos de uma vida acadêmica que se escreve, se apaga e se reinscreve continuamente.

3. REGISTROS DA ÁREA 3

3.1. PIXO, GRAFITE E INSCRIÇÕES

A leitura das inscrições presentes nos espaços urbanos, sejam elas pixações, grafites ou marcas espontâneas, exige compreender que essas manifestações são, antes de tudo, formas de comunicação visual e política, inseridas em um contexto de disputa simbólica pela cidade e seus significados. No caso da universidade, e especialmente da Área 3 da PUC Goiás, essas práticas se transferem para o ambiente acadêmico, onde ganham um caráter particular: tornam-se registros da presença estudantil, da efervescência criativa e de uma resistência simbólica contra a institucionalização total dos espaços.

De acordo com Marcelo Perini Peralta Cunha (2019), o *pixo* é mais que uma expressão estética: é um ato político que tensiona as fronteiras entre arte e transgressão, visibilidade e marginalização. Ao escrever nos muros da cidade, o pixador inscreve sua identidade e reivindica o direito de existir em um espaço frequentemente negado. Assim, o pixo atua como uma linguagem de afirmação, uma forma de inscrever-se na paisagem urbana e resistir à homogeneização imposta pela ordem institucional.

Em contrapartida, o grafite, historicamente associado à arte de rua e ao reconhecimento institucional, passa a ocupar um lugar ambíguo. Enquanto o pixo é criminalizado e lido como vandalismo, o grafite é frequentemente cooptado por políticas culturais e pelo mercado, adquirindo valor estético e mercadológico. Segundo Silva (2011), essa diferença de status revela mais sobre as estruturas de poder que regulam o espaço público do que sobre as próprias práticas: o grafite é “aceito” porque se encaixa na lógica do espetáculo, enquanto o pixo é subversivo porque recusa a domesticação visual da cidade.

Ao transpor essas práticas para o espaço acadêmico, observa-se que as inscrições da Área 3: assinaturas, desenhos, frases, stencils e pixações, funcionam como marcas de pertencimento e de resistência simbólica. São expressões que escapam do controle institucional e, por isso, adquirem valor arqueológico e memorial. Sob a ótica da arqueologia urbana, essas inscrições podem ser interpretadas como vestígios contemporâneos, camadas gráficas que revelam a passagem de gerações e a persistência de uma cultura visual informal dentro do ambiente universitário.

Essa sobreposição de traços e gestos evidencia uma memória viva, construída pela repetição e pela ocupação do espaço. Assim como lembra Didi-Huberman (2013), as imagens sobrevivem ao tempo e retornam como sintomas e as inscrições da Área 3 materializam exatamente esse retorno: um reaparecimento simbólico da arte recalcada na história da instituição. Nessa perspectiva, o pixo e o grafite não são apenas intervenções visuais, mas documentos materiais da vida acadêmica, que dialogam com o passado artístico da antiga Escola Goiana de Belas Artes e com o presente plural do campus.

Portanto, analisar o pixo, o grafite e outras inscrições sob o olhar do design e da arqueologia urbana significa compreender a universidade como um organismo vivo, onde o espaço físico é constantemente reescrito pelos sujeitos que o habitam. Essas práticas gráficas, ainda que marginalizadas, revelam dinâmicas de pertencimento, conflito e memória, transformando os muros e corredores em suportes de uma história coletiva que insiste em se fazer visível.

3.2. LEVANTAMENTO DE IMAGENS

Após compreender a parte da teoria, vamos agora analisar visualmente os pixos, grafites e artes que estão no nosso foco de estudo. Os registros foram separados em algumas categorias, para fins de organização e compreensão do material, são elas: assinaturas, desenhos, frases e adesivos.

Uma das categorias mais presentes e mais curiosas, sem dúvidas, é a de assinaturas, pois elas acabam chamando muito a nossa atenção. A repetição da forma em diversos lugares da faculdade acaba criando uma certa pregnância com a forma e logo estamos percebendo outra e mais outra assinatura do mesmo dono. É uma forma de dizer que a pessoa passou por ali, mas, sempre estar encontrando novas versões comunica que a pessoa continua perto. A seguir algumas assinaturas que se repetem pela Área 3.



Figura 4 – Assinaturas 1. Fonte: autora.



Figura 5 – Assinaturas 2. Fonte: autora.



Figura 6 – Assinaturas 3. Fonte: autora.

A categoria “desenhos” já é autoexplicativa, composta por desenhos de todos, os tipos, tamanhos e materiais. É interessante perceber a grande quantidade de desenhos rápidos que têm, porém na mesma proporção existem aqueles mais complexos e trabalhoso, que utilizam até de mais de um material. Entre as matérias primas deles temos as canetinhas permanentes, caneta posca, caneta nanquim, tinta spray etc.

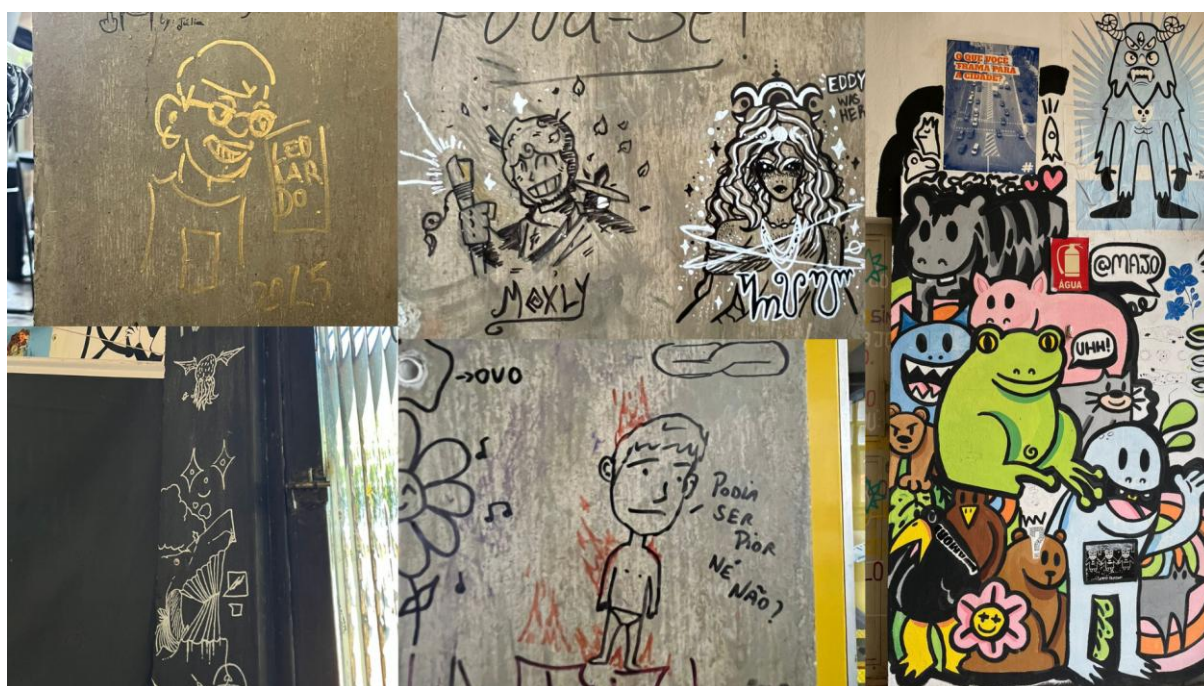


Figura 7 – Desenhos. Fonte: autora.

Frases escritas à mão chegam a falar tanto quanto um desenho, pois a caligrafia irregular de uma escrita a próprio punho ou feitas a mão de alguma forma, carregam uma

particularidade a mais em uma frase, ainda mais se tiver muito significado para a pessoa. A categoria frases é bem diversificada. Há palavras de protesto, desabafos, raivas, frases inspiradoras e até algumas com um tom a mais de humor. Além da linguagem visual na parte de escrever, também há a linguagem verbal. A combinação dessas duas formas um resultado muito interessante graficamente.

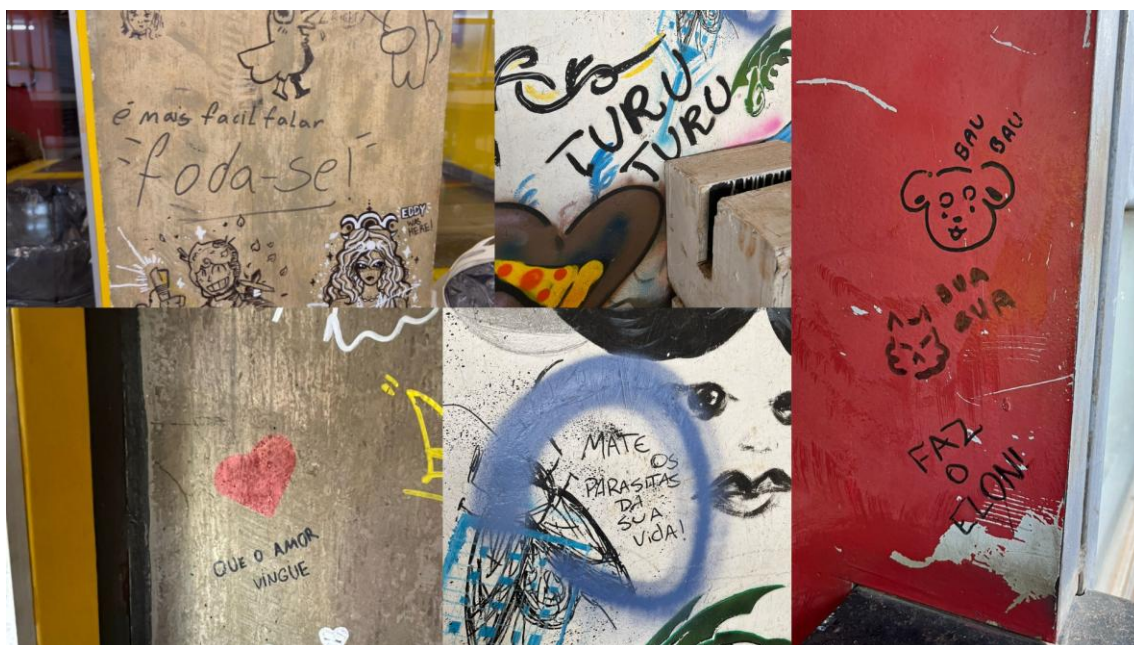


Figura 8 – Frases. Fonte: autora

Os adesivos parecem ser uma linguagem muito específica dos estudantes de design. É muito frequente passar pelo curso e produzir o seu próprio adesivo para ser colado no armário da sala conhecida como “aquário”, que carrega histórias de adesivos tão antigos quanto a própria sala. O adesivo não se limita à faculdade, com sua capacidade dinâmica, é possível aderir a vários lugares, é uma forma muito inteligente de espalhar uma frase, marca ou ideia. Na área 3, até no poste de trânsito da rua existem adesivos.



Figura 9 – Adesivos. Fonte: autora

Apesar de diferentes, todas essas intervenções têm algo em comum: a vontade de falar. Dizer algo que angustia, dizer algo que acalenta ou simplesmente dizer, falar que passou por ali. Mas acima de tudo esses registros contam histórias e levam consigo o poder de estar ali no cotidiano, só esperando que sejam descobertos.

4. PROJETO

4.1. INDICATIVOS DE PROJETO

Considerando o objetivo de apresentar e contextualizar as narrativas associadas a essas intervenções, duas possibilidades de abordagem foram inicialmente avaliadas: uma solução editorial e outra audiovisual. A proposta editorial contemplaria a produção de um livro composto por fotografias das marcas encontradas na Área 3, funcionando como um catálogo visual. Já a alternativa audiovisual permitiria a construção de uma narrativa mais sensível e imersiva, articulando imagem, som e movimento para evidenciar as camadas simbólicas presentes nesse espaço do Câmpus I.

Tendo em vista o público-alvo deste projeto, estudantes, professores e colaboradores, a comunidade acadêmica da PUC Goiás e considerando que o consumo de conteúdo audiovisual é predominante entre jovens universitários, optou-se pela alternativa audiovisual. Além disso, por se tratar de um projeto que busca contar histórias, e aproximar as pessoas do

lugar em que convivem diariamente, reconheceu-se que um vídeo de maior duração ofereceria melhores condições para explorar todos esses elementos.

Dessa forma, o formato documental foi escolhido por sua capacidade de articular informação, contexto e memória. No entanto, para torná-lo mais próximo do cotidiano e dos hábitos de consumo do público da PUC Goiás, decidiu-se incorporar o tom de “blog”, já utilizado de forma bem-sucedida nas redes sociais institucionais. A presença de um estudante da instituição como apresentador contribui para criar identificação e para aproximar o espectador da experiência retratada, gerando maior engajamento com o conteúdo.

A partir dessas definições, determinou-se que o vídeo do projeto seria o primeiro da série intitulada “Pare pra Olhar”. A proposta é que cada vídeo registre histórias e intervenções de diferentes áreas da universidade, expandindo a investigação e mantendo viva a lógica de continuidade que caracteriza a Arqueologia Urbana. O episódio inicial tem como foco contar as histórias da Área 3, devido a suas especificidades históricas e sua forte relação com práticas visuais, exploradas na fundamentação teórica desta pesquisa.

A execução desse projeto envolve diversas etapas: planejamento, roteirização, definição de identidade visual, captação e edição, que serão detalhadas ao longo deste capítulo. Mesmo não se tratando de um produto físico, o projeto estrategicamente é também maior que o resultado audiovisual e exige rigor metodológico além de atenção aos processos, uma vez que busca transformar observações teóricas e análises visuais em um material comunicacional capaz de registrar e compartilhar memórias que compõem o cotidiano da PUC Goiás.

4.2. METODOLOGIA DE PROJETO

Como dito anteriormente, o desenvolvimento da produção de um projeto para uma série de vídeos com inspiração documental exige que sejam seguidas várias etapas de preparação. A seguir, serão listadas etapas que foram necessárias para cumprir com esse desenvolvimento.

4.2.1 Definição do Briefing

A primeira e mais importante etapa de todo projeto é sempre determinar as informações base que irão guiar todas as decisões tomadas durante a resolução do problema. No caso do presente trabalho, iremos listar a seguir as principais informações deste projeto.

- Público-alvo: Comunidade universitária da PUC Goiás;
- Tipo de projeto: Vídeo documental/blog;
- Onde será veiculado: Canal de Youtube do projeto ou da instituição;
- Formato: 1920x1080px;
- Problema: Falta de divulgação e registro da história da própria instituição em relação à sua comunidade, além da desvalorização das expressões informais presentes ali como ricas fontes de memória;
- Necessidades do projeto: Atrair a atenção do público-alvo, registrar e divulgar as histórias da PUC Goiás que acabam esquecidas com o passar do tempo, além de mostrar o valor dos registros informais presentes nas áreas da instituição como grande fonte dessas memórias, sendo analisadas sob a ótica da arqueologia urbana.

Ao reunir essas informações, estamos garantindo um foco principal ao projeto, se torna possível estabelecer diretrizes e torna possível atender as necessidades mapeadas pela problematização.

4.2.2 Roteiro

O roteiro é uma parte fundamental do vídeo, é ele quem vai guiar quem filma, quem fala, o que acontece e como será editado, nele estão todas as falas, cenas e determinações a serem seguidas. É um documento que passa por diversas modificações até a gravação, muitas coisas não são possíveis, ou até mesmo na hora da edição algo pode mudar. Quando há entrevistados, como em nosso caso, sempre existem sugestões de mudança de perguntas ou de falas. Porém é um documento extremamente necessário para ditar o tom e ritmo de uma produção audiovisual.

Neste trabalho, o roteiro foi escrito seguindo a metodologia de projeto para desenvolvimento de vídeos proposta no diagrama abaixo, presente em Alves. M. M., Battaiola A. L. & Cezarotto M. A. (2016, p. 18).

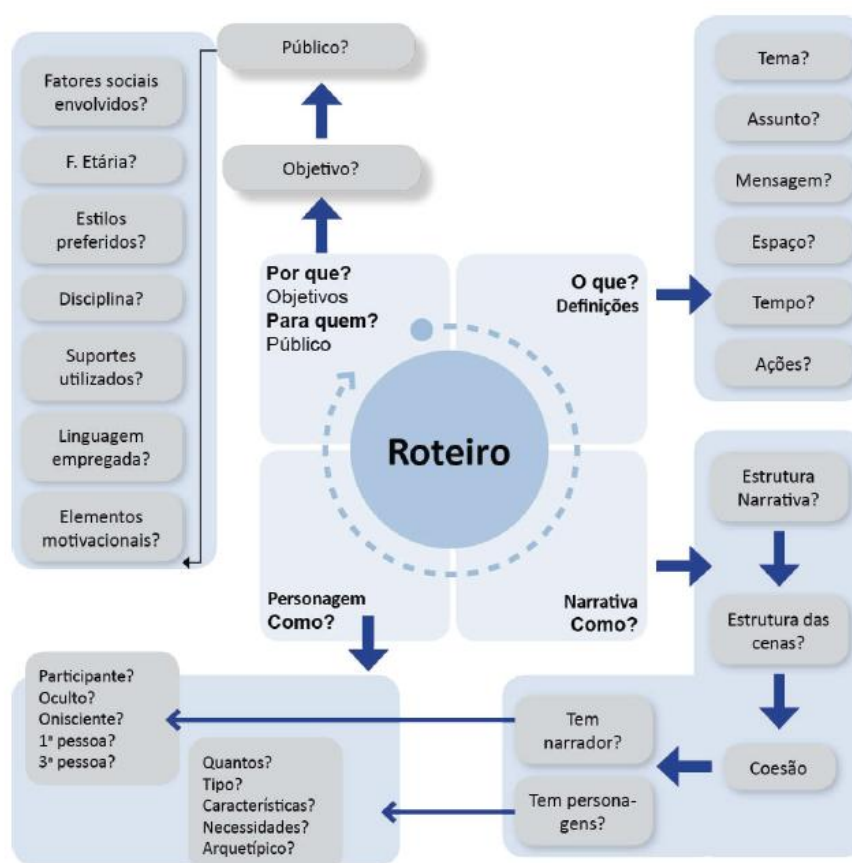


Figura 10 – Estrutura para construção da narrativa em animações educacionais. Fonte: Alves, Battaiola e Cezarotto, 2016, p.18.

Nesse artigo, pode-se perceber a potencialidade de unificar, em alguns esquemas como este, as propostas de diversos autores que estudam estratégia de organização de roteiro, indicando as informações necessárias que precisam ser determinadas antes mesmo de pensar na sequência de falas. A seguir temos o diagrama anterior reproduzido à mão, adaptado com as informações da proposta deste projeto.

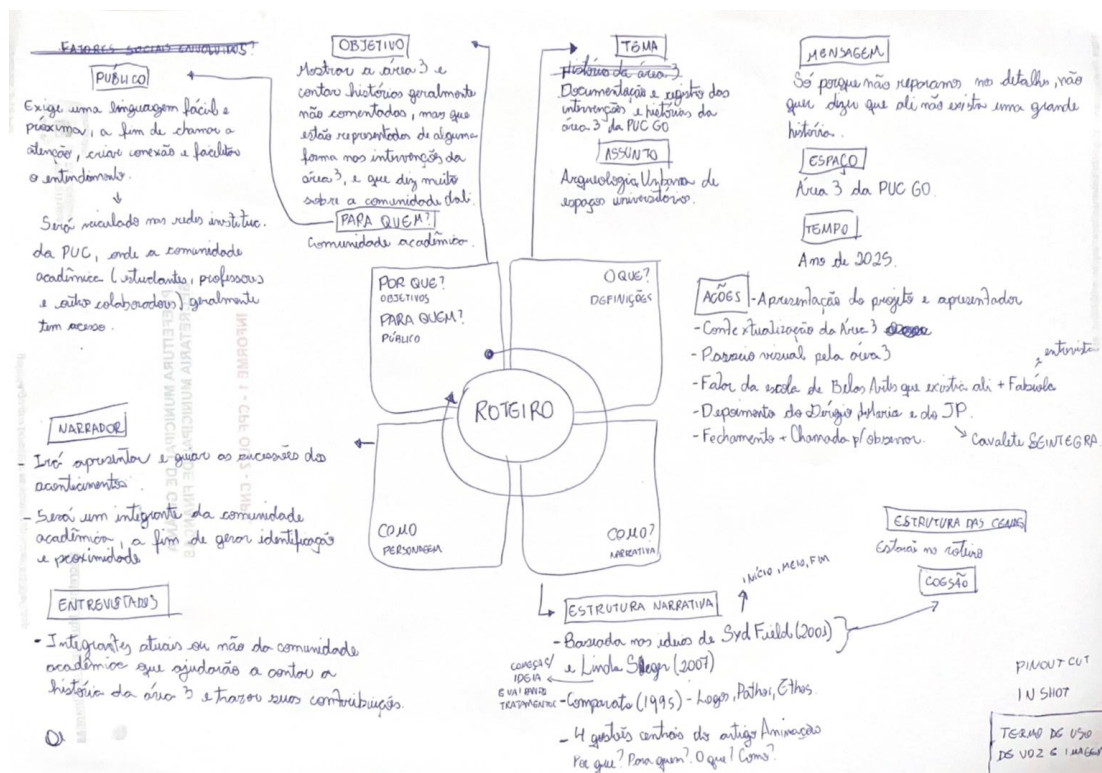


Figura 11 – Estrutura da narrativa para projeto “Pare pra olhar”. Fonte: autora.

Segundo Lopes (2007) pontos lúdicos e afetivos “podem aumentar a empatia dos aprendizes com relação às práticas pedagógicas” (apud ALVES, BATTAIOLA CEZAROTTO, 2016, p. 3). Apesar de esse não ser um vídeo com um foco pedagógico, com a intenção de ensinar um conteúdo acadêmico, a proposta é informativa, então podemos afirmar que elementos lúdicos neste vídeo ajudarão muito na conexão das pessoas com o conteúdo. Visando essa proposta, a presença de uma identidade visual com linguagem “street”, o apelo emocional com a questão de memória e uma figura do próprio meio acadêmico na parte de apresentação da narrativa serão fundamentais para obter proximidade com o público.

Com a organização da proposta narrativa junto à metodologia, foi possível desenvolver os temas para a abordagem de um guia de gravação, uma forma de destrinchar o roteiro:

1. Introdução da proposta, sua apresentação (nome do projeto)

- Me apresentar como estudante/formanda de Design Pleno na PUC GO
- Falar meu nome, Amanda Junqueira
- Falar nome do projeto

- Dar um panorama geral sobre o que é

2. Passeio visual: contextualização da área 3 + arqueologia urbana

- Mostrar takes da área 3, com imagens dos principais locais frequentados;
- Mostrar também imagens das intervenções presentes ali, tanto das mais discretas quanto as mais vistas;
- Análise gerais das intervenções da área 3;
- Takes de pessoas e das intervenções durante as falas.

3. As origens das Belas Artes (parede)

- Falar da parede do porão que tem a pintura da Fabíola;
- Depoimento da Fabíola sobre o assunto;
- Falar da parede da cobra na oficina de papel;

4. O espaço do Design (Sérgio + Maria Jomblat + JP)

- Trazer os aspectos artísticos da Área 3 a partir das belas artes;
- Trazer depoimento do Sérgio acerca das intervenções na oficina de papel;
- Trazer depoimento da Maria Jomblat sobre intervenções em geral, como ex-aluna;
- Trazer depoimento do JP como ex-aluno e professor de Design. Falar do cavalete vermelho do Seintegra.

5. Fechamento do vídeo

- Trazer que “muita gente geralmente não sabe das histórias”;
- Você já sabia dessas histórias? Já tinha reparado nas intervenções?
- Chamada para reparar nas histórias da área, além de ficar atento aos vídeos das próximas áreas.

A partir dessa visualização geral foi possível organizar as falas e cenas que seriam fundamentais para as entrevistas ou narrações. O processo de escolha dos entrevistados se deu durante a elaboração desse primeiro esqueleto de assuntos, entre organizações de ideias e orientações de trabalho, foram determinadas quatro pessoas a serem ouvidas. São elas a

Fabíola Moraes, como ex-professora e pesquisadora, o Sérgio Ferreira, funcionário da PUC Goiás, como conhecedor e testemunha de diversas histórias, Maria Jomblat, como egressa do curso de Design, e João Paulo, também como egresso do curso e atual professor. A seguir, temos o roteiro completo e editado após revisões e gravações de validação.

Roteiro do projeto “Pare pra Olhar”

Nome: Pare pra olhar: intervenções e memórias da PUC GO.

Formato: Documentário com tom de blog.

Apresentação: Amanda Junqueira, estudante de Design Pleno.

Duração estimada: 25 minutos.

Público: comunidade acadêmica da PUC Goiás.

1. INTRODUÇÃO

***Cena:** Apresentadora no centro do palco de arena, entra por um lado e sai pelo outro.*

Apresentadora (Amanda): “Oi, eu sou a **Amanda**, aluna de Design Pleno na PUC Goiás, e esse é o projeto ‘**Pare pra olhar**’ ”.

***Cena:** imagem embaça, Amanda sai e aparece a vinheta. Take da visão de cima do escadão mostrando as árvores e o teatro de arena.*

Apresentadora (Amanda): Você já parou pra pensar quantas histórias podem estar escondidas aqui, na Área 3 da PUC Goiás?

Quantas marcas o tempo e as pessoas deixaram nesse espaço sem a gente perceber?

***Cena:** Narradora aparece falando para a câmera, durante a fala aparece “arqueologia urbana” escrito no vídeo. Em sequência, imagens de intervenções.*

Apresentadora (Amanda): Existe uma linha de pensamento que ajuda a gente a olhar pra isso de outro jeito: a arqueologia urbana.

Ela parte da ideia de que os espaços da cidade (e no nosso caso os espaços da universidade) são feitos de camadas de vivência, cheias de vestígios do que já aconteceu aqui.

Essas paredes, essas intervenções, essas marcas... são fragmentos de memória que contam parte da nossa história e do lugar em que vivemos.

Cena: *Aparece imagem da Amanda falando para a câmera.*

Esse vídeo faz parte de uma série chamada ‘Pare pra Olhar’, onde a proposta é exatamente essa: parar um pouco, observar e descobrir as histórias escondidas nas áreas da PUC Goiás.

Cena: *take com Amanda no vídeo e falando, mudança de ângulo da câmera*

Hoje, a gente começa pela Área 3, pra mostrar intervenções e histórias que, provavelmente, ninguém te contou. Bora?”

2. PASSEIO VISUAL

Cena: *take com Amanda no vídeo ao som de sua voz. Colocar em imagens fotos de plantas e árvores e depois de artes.*

Apresentadora (Amanda): Estamos aqui na Área 3 da PUC Goiás, localizada no Setor Universitário, em Goiânia. Aqui temos pessoas dos cursos de Engenharia, Arquitetura e Design. É um espaço conhecido por suas árvores, plantas, além de muita arte espalhada por aí... e é sobre essas expressões artísticas que vamos falar.”

Cena: *Apenas narração. Mostrar plano aberto da parede pintada ao lado da sala 101B. Ir aproximando o recorte da câmera até chegar bem perto, com mão da Amanda sobre a parede. Em seguida mostrar outras intervenções.*

Apresentadora (Amanda): “Se você já andou pela Área 3, talvez tenha reparado em algo curioso: as paredes aqui falam. Obviamente não de verdade, mas as camadas de tinta, rabiscos, adesivos, frases soltas... tudo isso faz parte da história desse lugar. Olhar pra essas paredes com calma é quase como fazer uma escavação arqueológica, mas a diferença é que, em vez de escavar o chão, a gente lê as marcas do tempo nas superfícies.”

Cena: *Apenas narração. A cada descrição mostrar a imagem de uma intervenção que corresponda.*

Apresentadora (Amanda): “Essas marcas nem sempre foram planejadas. Algumas nasceram de protesto, outras de tédio, ou de um impulso criativo entre uma aula e outra. Tem gente que chama de pichação, tem quem chame de bagunça... não que vá deixar de ser, mas pra quem observa com o olhar da arqueologia urbana, isso tudo é material simbólico. São pequenos registros de vivência”.

Cena: *Close nas lixeiras e depois mostrar corredor com pinturas na parede ao lado da sala do Aquário.*

Apresentadora (Amanda): “É interessante perceber que o tempo também participa dessas intervenções. O sol desbota, a chuva corrói, alguém cobre com tinta e a história se reescreve em cima da anterior.”

Cena: *Tour por marcas da sala do Aquário. Foco nos pilares escritos e nos adesivos no armário. Cena final de uma sala cheia de alunos.*

Apresentadora (Amanda): “Esses vestígios falam de pertencimento. Falam da vontade de deixar algo seu num espaço que também é coletivo. As pessoas querem ser ouvidas! E, quando a gente repara, percebe que o que parecia simples é, na verdade, algo cheio de memórias.”

3. ORIGENS DA BELAS ARTES

Cena: *Amanda sentada na escada falando para a câmera. Ir mudando o ângulo.*

Apresentadora (Amanda): “Essa característica da presença artística é uma grande particularidade dessa área. Com certeza ela recebe a influência da época em que aqui abrigava uma Escola de Belas Artes. Você não ouviu errado! Antes mesmo da PUC ser UCG, a nossa querida Área 3 abrigou nada mais nada menos que a Escola Goiana de Belas Artes, cuja única coisa física mantida até hoje é a antiga parede de pedra do porão de arte, eternizada em uma obra pela nossa ex-professora Fabíola Moraes.

Perguntas para Fabíola: Fale um pouco da sua percepção da permanência da Escola de Belas artes até hoje na instituição da PUC GO.

Fale um pouco da parede do antigo “porão de arte” como foi a experiência de pintar essa parede e o que significou para você?

Todo designer que passou e passa por aqui com certeza já viu a serpente da Semana do Design, na oficina de papel. É um termo que você utiliza bastante em suas pesquisas, pode explicar por que escolheu a serpente para compor aquela arte em específico?

Você fala muito dessa visão acadêmica e metodológica do desenho em suas pesquisas, mas acha que esse olhar se aplica também às intervenções nas superfícies da área 3?

Apresentadora (Amanda): “Agora eu te pergunto: você já tinha visto ou sabia algo sobre a Escola de Belas Artes ou das artes feitas pela Fabíola? Provavelmente não né? Mas agora você já sabe o quanto ela, suas intervenções e toda essa história fazem parte da nossa atual área 3.

4. O ESPAÇO DO DESIGN

Cena: *Falando para a câmera. Mudando ângulos.*

Apresentadora (Amanda): Para falar de arte e intervenções da Área 3, é inevitável não citar o curso de Design, uma graduação que carrega uma particularidade criativa e artística desde sua matriz curricular. Tudo isso é muito nítido ao observarmos os reflexos desses estudos na comunidade acadêmica como um todo. A seguir iremos ouvir alguns depoimentos de pessoas que viveram e ainda vivem a arte, a área 3 e o Design. Pode rodar.

Perguntas para Sérgio:

O que você sente e como foi ver essa parede branca se encher de arte ao longo dos anos?

Como é a relação dos alunos com o espaço da oficina de papel?

Você acredita que essas paredes preenchidas de arte carregam histórias e interferem na relação próxima dos alunos com esse lugar e com você?

Cena: *Falando para a câmera.*

Apresentadora: “Ouvir o Sérgio é quase como revisitar várias gerações de alunos que passaram por aqui. E um agradecimento especial para ele que já nos salvou em diversos trabalhos. E quando a gente fala de presença e de memória visual na Área 3, impossível não lembrar de pessoas que também deixaram suas marcas nesse lugar...”

Perguntas para Maria Jomblat (ex-aluna):

Andando pela área 3 é difícil não ver um desenho ou assinatura sua. O que você pode compartilhar sobre sua relação artística com os espaços desse lugar?

Isso se reflete no seu trabalho ainda hoje?

Existe algum desenho, intervenção ou momento marcante que ficou na sua memória?

Como você acha que essas marcas ajudam a contar a história do curso e das pessoas que passaram por lá?

Cena: *Falando para a câmera.*

Apresentadora: “A Majô representa bem essa conexão entre criação espontânea e identidade do espaço. E tem quem viveu tudo isso dos dois lados, como aluno e agora como professor...”

Perguntas para JP (professor e ex-aluno):

Quando estudava aqui, qual era a sua relação artística com os espaços “em branco” da Área 3?

Agora que é professor, a visão que você tinha mudou? Como é agora?

Podemos falar que o cavalete vermelho do SEINTEGRA 2025 traz à tona essa essência artística que estamos tratando aqui?

Você acha que as novas gerações de alunos ainda se conectam com essa memória visual?

Cena: *Falando para a câmera.*

Apresentadora: “O JP ajuda a gente a perceber como essas intervenções não são só história, mas continuidade. Cada geração deixa algo, transforma algo, e isso vai construindo a cara da Área 3 e do próprio Design.

Quando juntamos todas essas vozes, dá pra ver que as marcas da Área 3 não são apenas intervenções: elas são registros vivos do que somos enquanto comunidade.”

5. ENCERRAMENTO

Cena: *Falando para a câmera. Mudando ângulos.*

Apresentadora: “E aí... você já tinha reparado nessas histórias todas da Área 3?

Quando a gente para pra olhar, percebe que cada parede, cada intervenção, guarda um pedaço da nossa memória como comunidade. E esse vídeo é só o começo.

A série ‘Pare pra Olhar’ ainda vai passar por outras áreas da PUC Goiás pra revelar histórias e detalhes que quase ninguém conhece.

Então fica o convite: continue acompanhando, presta atenção nos caminhos que você faz pela PUC e não perde os próximos episódios. Nos vemos na próxima área!”

Além das orientações presentes no roteiro, algumas diretrizes de gravação e produção também foram seguidas para manter a proposta descrita no briefing. Como é um vídeo institucional, apesar de ter uma linguagem mais informal e próxima da comunidade acadêmica como um todo, é necessário ter uma certa seriedade, até porque o assunto é o

próprio espaço da PUC Goiás. Como a proposta é ter esse vídeo dentro de uma rede social institucional ou do próprio projeto com alusão direta à instituição é necessário o mínimo de respeito e formalidade. Só não é preciso deixar de lado o tom leve e o bom humor, que serão essenciais para prender a atenção e o interesse do público-alvo que é acostumado com o imediatismo dos vídeos leves e curtos.

Outro ponto importante é o foco da imagem, o enquadramento. É interessante que as principais informações visuais do vídeo se concentrem no centro mesmo, devido ao fato de existir uma proposta de que esse vídeo longo seja adaptado a plataformas de vídeos curtos, cujo formato *mobile* é vertical.

4.2.3 Naming

A criação de um nome para um projeto não se resume a uma etapa mecânica: trata-se de um processo estratégico capaz de sintetizar propósito, identidade e intenção em poucas palavras. Esta parte apresenta o desenvolvimento do naming do projeto do vídeo, discutindo critérios, referências e escolhas que orientaram a definição do nome final.

Para conseguir um norte a partir do tema do presente trabalho e do planejamento já elaborado previamente, foi produzido um brainstorm de palavras-chave: passeio, PUC, história, descobrir, origem, arqueologia, espaço, urbano, universidade, paredes, olhar e memória. Em seguida, foram pesquisados nomes de alguns projetos similares envolvendo memória e universidade para entender trabalhar com alinhamento de referências.

O passo seguinte foi combinar as palavras que tinham surgido do brainstorm, e surgiram muitas opções já utilizadas ou sem originalidade. Ao levar as anotações e gerações de ideia para a orientação foi encontrado um potencial nome: *Pare pra Olhar*, que foi a junção ideal de palavras, de uma maneira simples, mas precisa, mostrando claramente a intenção do projeto.

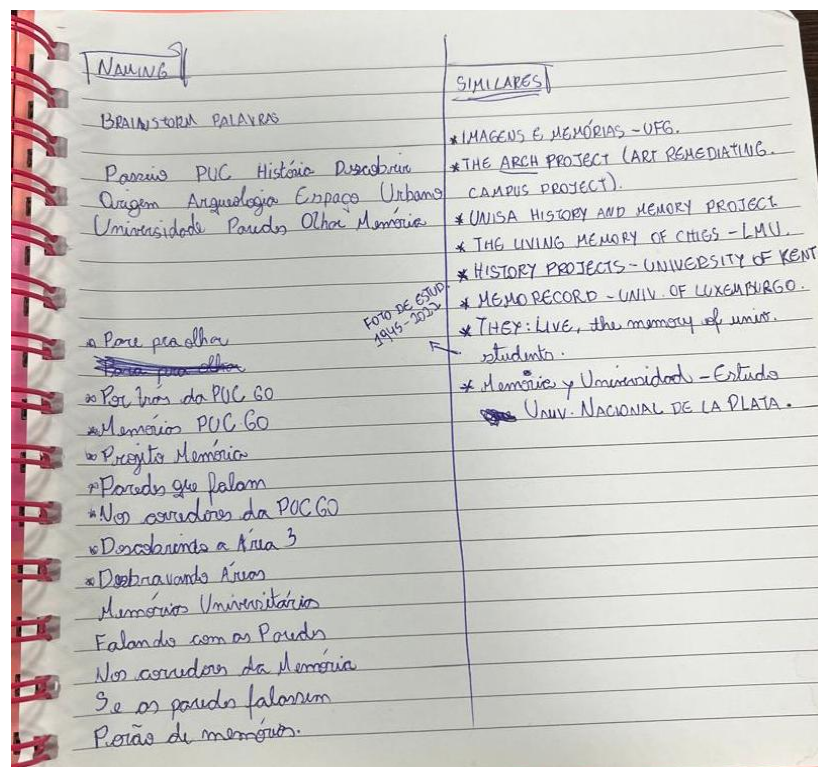


Figura 12 – Anotações processo de naming. Fonte: autora

4.2.4 Identidade visual

A identidade visual em um projeto audiovisual também é de extrema importância, já que além de estar presente nos elementos que aparecerão durante os frames, ela ajuda a contar a história com tipografias, cores e texturas que transmitem o tom presente na narrativa.

Foram utilizados muitos elementos que remetem a arte de rua, mas principalmente às intervenções informais presentes na Área 3, utilizando tipografias que remetem a fontes de cartaz, outras que remetem a letras escritas a mão, desenhos mais orgânicos para composição e texturas de papéis, remetendo a lambes e adesivos.

Antes da produção foram feitas pesquisas de similares que originaram um painel semântico.



Figura 13 – Painei semântico para identidade visual. Fonte: autora.

Aqui podemos ver a forte presença de grafismos misturados com letras blocadas e fontes mais informais, remetendo a anotações de caderno e aos desenhos e frases escritos nas paredes da área 3. Além de inscrições, temos também lambes e adesivos presentes nas paredes, e trazer referências disso nas texturas era imprescindível. Logo, temos mais um painel, que acabou servindo de referência também para a produção da vinheta do vídeo.

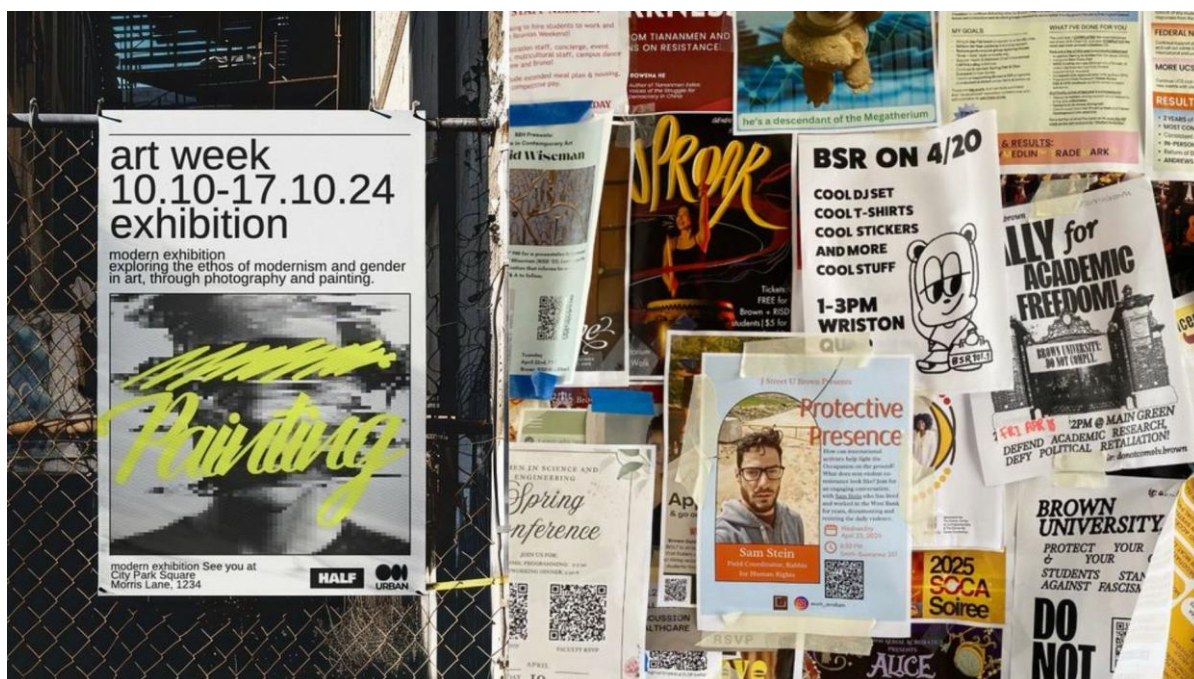


Figura 14 – Painei semântico para textura e cartaz. Fonte: autora.

Continuando nessa linha de painéis, foi elaborado um último, mas dessa vez com fotos da própria área 3, a fim de ajudar a determinar a paleta de cores da marca.



Figura 15 – Painel semântico para paleta de cores. Fonte: autora.



Figura 16 – Site de paleta de cores. Fonte: autora.

A partir do painel de fotos montado com as imagens tiradas da área 3, utilizei o site Adobe Color para identificar cores que fossem predominantes no local e pudessem ser utilizadas em conjunto. Nessa opção com tons mais “profundos”, com já diz o site, foi identificada uma boa proposta com cores mais fortes e terrosas, que potencialmente transmitiriam essa aura de nostalgia, memória e identidade propostas pela identidade visual.

As tipografias selecionadas foram a *Futura PT Condensed* para títulos, remetendo a fontes de cartazes antigos, a *Catflower* para destaques e subtítulos, trazendo uma proposta mais descontraída de “feito a mão”, além da *Inter* para textos corridos, que traz esse conforto e equilíbrio para essas duas fontes mais impactantes.

A logo em si traz uma proposta bem *street* e descontraída. O “PARA” em maiúsculo e avermelhado remetem aos sinais de “pare” e chama a atenção, convidando a olhar. O restante dos elementos em amarelo traz um tom secundário, mas guardam os maiores detalhes se parar pra observar, como “r” ao contrário na palavra “pra” e o olho formado na letra “o” da palavra “olhar”. Esse jogo remete ao que o próprio projeto busca mostrar, a atenção aos detalhes. Temos a variação horizontal e vertical da logo, podendo estar com e sem a *tagline*.



Figura 17 – Variação de logo. Fonte: autora.

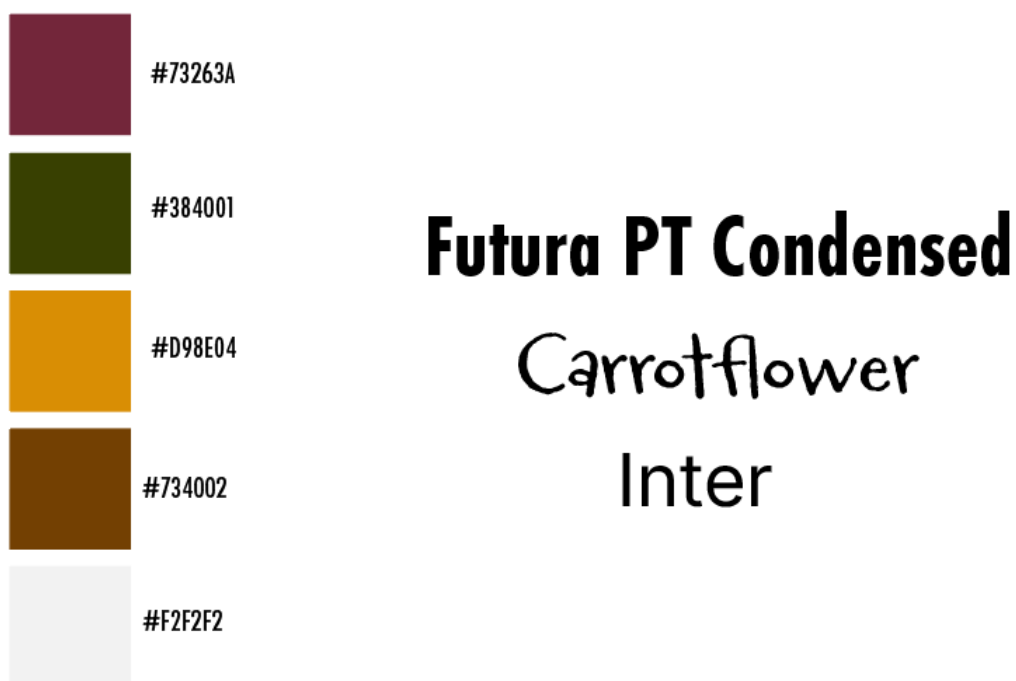


Figura 18 – Paleta de cores e tipografia. Fonte: autora.



Figura 19 – Elementos de apoio. Fonte: autora.

A partir da identidade visual pronta, foram produzidos também alguns elementos que entraram na edição do vídeo.



Figura 20 – Elementos de composição para vídeo. Fonte: autora.

Como outro tipo de desmembramento foi feito também um cartaz, utilizado para a produção da vinheta que abre os vídeos da série. Nele foram utilizados vários elementos e cores da marca, além da textura de papel que faz parte da proposta de significado remetendo à grande quantidade de lambes também presente na linguagem de intervenção utilizada.



Figura 21 – Cartaz do projeto Pare pra Olhar. Fonte: autora.

Com a definição da identidade visual, consolidam-se os elementos que sustentam a comunicação do projeto. Cada escolha, da paleta cromática à tipografia, passando pelos desdobramentos gráficos, foi orientada pelos valores e propósitos estabelecidos. Assim, a identidade visual final oferece coerência, reconhecimento e unidade às aplicações futuras.

4.2.5 Gravações

Com o objetivo de ter o melhor resultado com os equipamentos ao alcance, utilizamos para captação das imagens um tripé, um kit com 2 microfones lapela e um celular modelo Iphone 13. As imagens foram registradas na qualidade 4K com a ajuda do aplicativo de

captação *Final Cut Camera*, que permite ajustar configurações de câmera avançados, mantendo uma qualidade muito boa de imagem e som. Para a finalização foi utilizado o aplicativo de edição de vídeo *CapCut*.

Começamos com as gravações dos entrevistados que poderiam se encontrar pessoalmente para a gravação, que eram o Sérgio e o João Paulo. Ambas as captações aconteceram na oficina de papel. O projeto foi apresentado para cada um, as perguntas foram enviadas previamente e no dia da gravação o entrevistado já estava ciente de tudo que iria acontecer. Cada um deles tinha um elemento que fazia parte ali do seu trabalho: o Sérgio com a guilhotina de papel e o banner de medidas, e o professor JP com a garra e prancheta de serigrafia



Figura 22 – Sérgio em um take do vídeo. Fonte: autora.



Figura 23 – João Paulo em um take do vídeo. Fonte: autora.

Os entrevistados que não conseguiram realizar a pesquisa presencialmente, realizaram de forma remota, seja por meio de gravação da tela da videochamada, como foi o caso da ex-professora Fabíola Moraes, seja por gravação de vídeo do próprio participante, como foi o caso da egressa Maria Jomblat. A parte da Fabíola, inclusive, precisou de uma moldura para a adaptação do formato que foi gravado o conteúdo, que ficaria com pouca qualidade caso fosse ampliado para preencher a tela inteira.

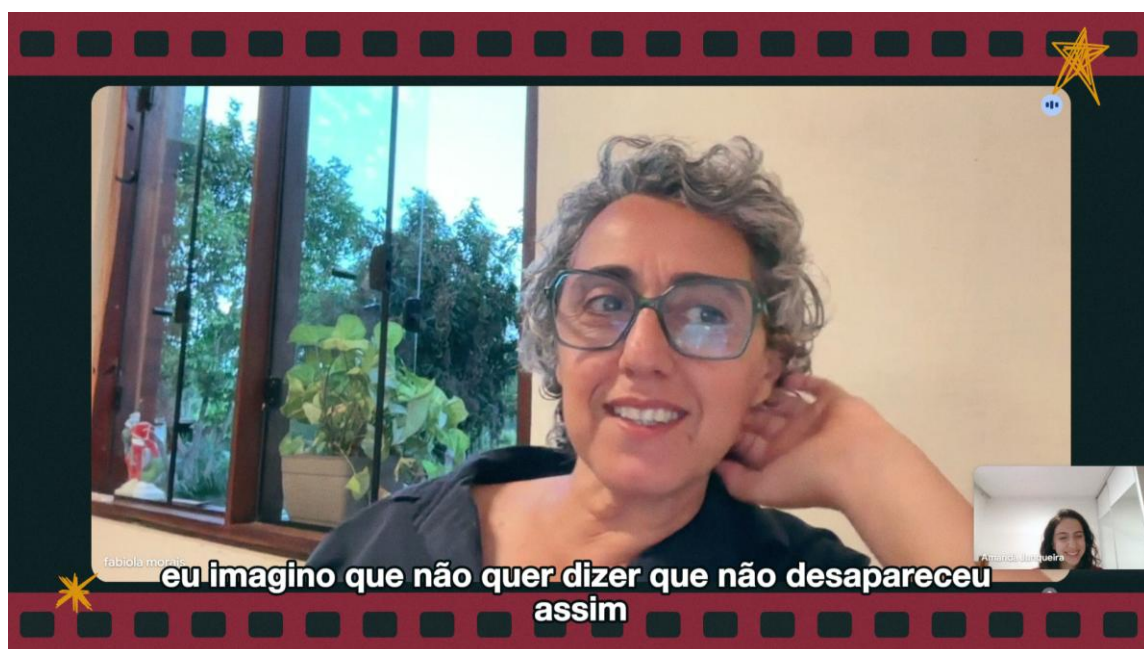


Figura 24 – Fabíola em um take do vídeo. Fonte: autora



Figura 25 – Maria em um take do vídeo. Fonte: autora

Em paralelo com a produção dos conteúdos das entrevistas, estava acontecendo também a gravação da parte da apresentadora, que precisou de vários dias para poder posicionar a câmera, decorar as falas e gravar tudo. Além disso tiveram também as captações das imagens que aparecem durante as falas. No início o que já havia sido captado era suficiente, mas com o decorrer das entrevistas e as falas que foram surgindo dos entrevistados, foram necessárias mais algumas captações de espaços da Área 3, e assim foi feito.



Figura 26 – Take do video Captação do espaço. Fonte: autora

Outro material produzido também com a captação simultânea nesse processo, foi a elaboração do material da vinheta. Na seção da identidade visual foi mostrado o cartaz utilizado, e para fazer uma transição bem no estilo do vídeo e da identidade visual, a proposta cumprida foi a de simular a colagem de um cartaz na parede e depois a retirada dele, mostrando a efemeridade das intervenções artísticas com as quais estamos trabalhando. A transição se dava com a sucessão do mesmo cartaz em diferentes paredes da área 3, e assim foi feito, colocando a mudança de cartaz na batida da música da vinheta.



Figura 27 – Take vinheta cartaz sendo colado. Fonte: autora



Figura 28 – Take vinheta cartaz já colado. Fonte: autora

O processo de captação e edição se revelou algo bastante desafiador, mas também enriquecedor. O manuseio e coerência de tantas informações importantes para um único fim, que era seguir a proposta do roteiro, foi um caminho de bastante aprendizado, mas que correu bem até o final.

O contato com tantas histórias e pessoas foi muito gratificante. A troca durante as entrevistas contribuiu tanto para o trabalho como para quem o produzia, pois estava ali em prática a proposta de todo o projeto: fazer com que as histórias fossem conhecidas.

4.2.6 Vídeo

O vídeo final, já com vinhetas e transições, resultou num produto audiovisual com a duração de cerca de 23 minutos. Como se trata de uma produção documental, apesar do tom e condução de blog, já era previsto que seria veiculado no Youtube, podendo estar tanto na conta institucional da PUC Goiás como em uma conta criada para o próprio projeto.

A proposta é que o projeto “Pare pra olhar: intervenções e memórias da PUC GO” se desenvolva como uma série de vídeos que revelem as histórias e memórias de cada área existente. Os episódios seriam produzidos e publicados continuamente no YouTube. Como estratégia de divulgação, o vídeo principal, em formato longo, poderia ser desdobrado em versões menores, como pílulas e trailers, para serem postados nas redes sociais e alcançarem um público maior, especialmente considerando que o público-alvo utiliza intensamente

plataformas como o Instagram. Além disso, poderiam ser criados materiais de divulgação dentro do próprio YouTube, utilizando recursos como o Shorts.

É possível acessar o primeiro episódio da série, que fala sobre a área 3 e que é produto deste trabalho, pelo qr code ou link seguir:



<https://drive.google.com/drive/folders/1G9ZIa2OcJu4S-jr8VhQx2hUwvOwHV0es?usp=sharing>

5 CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, foi possível perceber que a Área 3 da PUC Goiás não é apenas um conjunto de salas, corredores e espaços de circulação, mas um território carregado de significados construídos por quem vive ali diariamente. As intervenções visuais que ocupam suas superfícies e que muitas vezes são vistas como simples rabiscos ou ações passageiras, revelaram-se, a partir desta pesquisa, como manifestações importantes da vivência acadêmica, carregando camadas de história que não estão nos arquivos oficiais da instituição.

A análise teórica e o estudo de campo mostraram que essas marcas, apesar de sua aparente simplicidade, desempenham um papel simbólico fundamental na constituição da memória e da identidade coletiva do espaço. Ao observá-las mais atentamente, tornou-se evidente que elas dialogam tanto com o passado artístico da universidade, especialmente com a antiga Escola Goiana de Belas Artes, quanto com as práticas cotidianas dos estudantes atuais. A permanência do desenho como linguagem, a espontaneidade criativa e a necessidade de expressar presença ou sentimento encontram nessas paredes um espaço de ressonância.

O processo metodológico adotado, que envolveu levantamento fotográfico, revisão teórica, entrevistas e análises visuais, possibilitou compreender as intervenções não só como objetos de estudo, mas como pontos de encontro entre história, afeto e experiência. A diversidade de registros identificados reforça que cada marca carrega intenções diferentes: algumas são mais íntimas, outras contestadoras, outras simplesmente brincalhonas. Todas, porém, ajudam a compor um retrato mais real e humano da vida universitária.

A produção do projeto audiovisual “Pare pra Olhar” foi um momento importante dessa investigação. Conseguir traduzir o conteúdo acadêmico para uma linguagem acessível e envolvente permitiu ampliar o alcance da pesquisa e mostrar que essas histórias merecem ser vistas e preservadas. O vídeo se tornou não apenas um produto, mas uma forma de devolver à comunidade acadêmica um olhar mais atento e sensível sobre o lugar que ocupa.

Diante disso, este trabalho evidencia que a memória institucional também se faz através do informal. Valorizar essas intervenções cotidianas é reconhecer que a universidade é construída diariamente por gestos pequenos, mas cheios de significado.

Por fim, fica claro que existe um grande campo para estudos futuros, seja aprofundando análises em outras áreas da PUC, seja investigando novas linguagens de intervenção ou ampliando o projeto audiovisual. A memória que se inscreve nos muros ainda tem muito a contar, basta parar para olhar.

6. REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **Esboço de uma teoria da prática**. Tradução de Miguel Serras Pereira. Oeiras: Celta Editora, 2002.

MORAIS, F. A. **Lugares do desenho na história sintomal da Escola de Artes e Arquitetura (UCG), transformações disciplinares e institucionais e a arte como recalque**. 2017. 132 p. Tese (Doutorado em História) — Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017.

SOUZA, Rafael de Abreu. **Pixações Sob a Ótica da Arqueologia Urbana**. Revista de Arqueologia Pública, n. 8, p. 22, dez. 2013.

CUNHA, M. P. P. **O Pixo como Ato Político**. 2019. 145p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura - Projeto e Cidade) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS. **Simpósio Internacional Ensino Desenvolvimental e Didáticas Específicas » Local do Evento**. 2017. Disponível em: <https://sites.pucgoias.edu.br/eventos/simposiointernacionalensinodesenvolvimentaldidaticasespecificas/mapa-evento/>. Acesso em: 4 out. 2025.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS. **A Escola - PUC Goiás**. c2025. Disponível em: <https://www.pucgoias.edu.br/politecnica/a-escola/>. Acesso em: 4 out. 2025.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS. **Sobre a PUC Goiás: estrutura e cursos**. Goiânia, 2025. Disponível em: <https://www.pucgoias.edu.br>. Acesso em: 05 out. 2025.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS. **PUC em Dados: informações institucionais 2025**. Goiânia, 2025. Disponível em: <https://www.pucgoias.edu.br/puc-em-dados>. Acesso em: 05 out. 2025.

ALCÂNTARA, Othaniel. **A criação da Escola Goiana de Belas Artes (1952/1953)**. 4 set. 2021. Disponível em: <https://www.aredacao.com.br/colunas/149085/a-criacao-da-escola-goiana-de-belas-artes-1952-1953>. Acesso em: 19 out. 2025.

MUSEU DA PESSOA. **A história de vida de Tai Hsuan An: Chinês tropical**. 23 set. 2021. Disponível em: <https://museudapessoa.org/historia-de-vida/chin-s-tropical/>. Acesso em: 19 out. 2025.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4. ed. São Paulo: Editora da USP, 2008.

BRESCIANI, Maria Stella. **Cidade e história: por uma abordagem interdisciplinar**. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy (org.). *O imaginário da cidade: visões literárias do urbano – Paris, Rio de Janeiro, Porto Alegre*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1999. p. 13–25.

WENGER, Etienne. **Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

SCOTT, James C. **Dominação e as artes da resistência: discursos ocultos**. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Editora FGV, 2002.

ZARANKIN, Andrés; NIRO, Claudio. **Arqueologia da repressão e da resistência: materialidade e memória das ditaduras militares na Argentina e no Brasil**. In: FUNARI, Pedro Paulo A.; ZARANKIN, Andrés; REIS, José Alberione dos (org.). *Arqueologia da repressão e da resistência na América Latina*. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008. p. 169–190.

SPOSITO, Maria Encarnação Beltrão. **A produção do espaço urbano**. São Paulo: Contexto, 2000.

BARNES, John. **The archaeology of graffiti**. *World Archaeology*, Londres, v. 38, n. 1, p. 1–7, 2006.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** Tradução de Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Centauro, 1997.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares.** Projeto História, São Paulo, n. 10, p. 7–28, 1993.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento.** Tradução de Alain François et al. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

HARRISON, Rodney; SCHOFIELD, John. **Archaeo-ethnography, auto-archaeology: introducing archaeologies of the contemporary past.** Archaeologies, Nova York, v. 5, n. 2, p. 185–209, 2009.

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O estudante Amanda Junqueira Mello de Lima do Curso de Design Pleno, matrícula 2022.1.0042.0029-7 , telefone: (62)99819-7238 , e-mail amandajunqueira1712@gmail.com , na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Memória e Identidade Acadêmica: Pixações na Área 3 da PUC Goiás Sob a Ótica da Arqueologia Urbana, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 20 de setembro de 2025.

Assinatura do autor: _____



Documento assinado digitalmente
AMANDA JUNQUEIRA MELLO DE LIMA
Data: 20/09/2025 17:04:56-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Nome completo do autor: Amanda Junqueira Mello de Lima.

Assinatura do professor-orientador: _____
Nome completo do professor-orientador: _____